SUPLEMENTO DE VIDEOJUEGOS, MANGA Y ANIME JAPONES DE LA REVISTA SUPERJUEGOS

JAPANMANIA

N.8 ■ DICIEMBRE 1996

MADE IN JAPAN



● SATURN

SEXY PARODIUS

Erotismo y humor en el nuevo episodio de la saga más delirante de shoot´em-up.

LUNAR

El clásico de Mega CD cobra vida en su paso a los 32 bits.

PUZZLE & ACTION 2

● NINTENDO 64

WAVE RACE

Una trepidante carrera de motos de agua es el último lanzamiento de la consola más esperada.

● PLAYSTATION



VANDAL HEARTS

Prepárate para disfrutar con el nuevo y espectacular RPG de Konami.



¡7 SEXY NIPPON GIRLS!

EN FOTOS A TODA PÁGINA

MANGAZONE

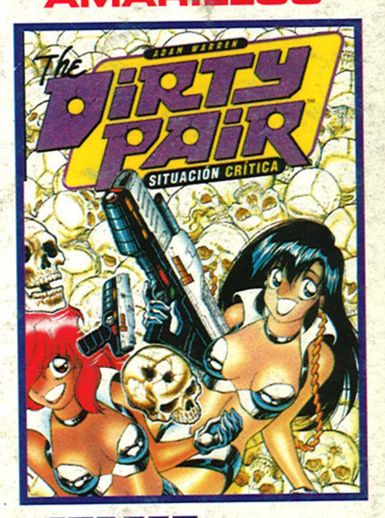
● SATURN

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

La popular obra de las Clamp llega a la consola de Sega en forma de ACTION RPG.

SUPERMANGA

● PAPELES AMARILLOS



- STREET FIGHTER II
- STRIKER
- DIRTY PAIR
- GUNDAM 0080

● MANGAKA ●

Quinta entrega del juego de cartas coleccionables exclusivo para JAPANMANIA.





鳥坂田博信堀雄

KEIKO YOSHIDA

"SI ME ENTRA TOS O GANAS DE REIR LA ARMO..."

Keiko, aunque lo parezca, no está posando. De pequeñita se cayó en una marmita de Manasul al más puro estilo Obelix, y desde entonces sufre una incontinencia que le obliga a sostener con sus dos manos toda la fuerza que lleva dentro y que lucha por abrirse camino al exterior. Sus amigos siempre le dicen que «está que te cagas», expresión que ha sido traída a nuestro país aunque se ignore su verdadero origen.







Y seguimos con más niponas. Este mes parece que la juventud se ha apoderado de nuestras páginas, mostrando la singular belleza de estas chicas que son auténticas diosas en su país de origen. Esperemos que os gusten.



FOTOS NIPON GIRLS:
TAKESHI ISHUIN & SHINOBU TSUKAHARA

鳥坂田博信堀雄

SUMARIO

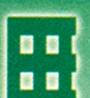




JAPANMANIA

■ NOTA DE LA REDACCION ■ En este suplemento vas a leer algunos términos japoneses que, probablemente, son nuevos para tí. Aquí tienes su significado:
ANIME: Animación japonesa. **CHARA:** Personaje. **MANGA:** Cómic japonés. **MECHA:** Un objeto mecánico, como un robot, un vehículo, un arma...
OTAKU: Aficionado al manga y el anime. **OVA:** Una película de animación realizada específicamente para ser editada en vídeo.

Director: **Marcos García Reinoso** Coordinador SUPERMANGA: **Jesús Manuel Montané** Diseño: **Tomás Javier Pérez Rosado** Edición: **Pepo del Carpio Peris**
Han colaborado en este número: **Bruno Sol Nieto, Javier Bautista Martín, Roberto Serrano Martín, Pau Blanes, Pol Roca, Julio M. Rozas, Ana Carvajal-Calvo, Ikue Koriyama, Profesor Augustus Wanamaker** y **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) Dirección: O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 32 32
Este suplemento se vende conjuntamente con la revista SUPERJUEGOS y no se puede adquirir por separado





ALERTA ROJA

THE MOMOTAROH!

de Makoto Niwano

En esta sección solemos hablaros de mangas que destacan por su dibujo, guión, u originalidad. THE MOMOTAROH! no es, en estos departamentos, nada excepcional. Sin embargo resulta, en su conjunto, una propuesta muy estimulante.

THE MOMOTAROH!, serie humorística inspirada por la lucha libre al estilo de KIN NIKUMAN y típico producto comercial (al menos, aparentemente), fue serializada hace ya unos cuantos años en la revista SHONEN JUMP. Lo que la distingue de otras colecciones del mismo corte es que sus luchadores son personajes propios de la mitología y los cuentos tradicionales japoneses. Tampoco debemos olvidar el constante juego de referencias a otros mangas, lo que se revela como la mejor baza de **Makoto Niwano**.

Ya habréis supuesto que sus dibujos son demasiado simples, caricaturescos, de escenarios inexistentes o solo abocetados. Pero ese, precisamente ese, es el grafismo que mejor conjuga con el humor que destila la serie (que desde aquí fervientemente os recomiendo, faltaría más).

POL ROCA







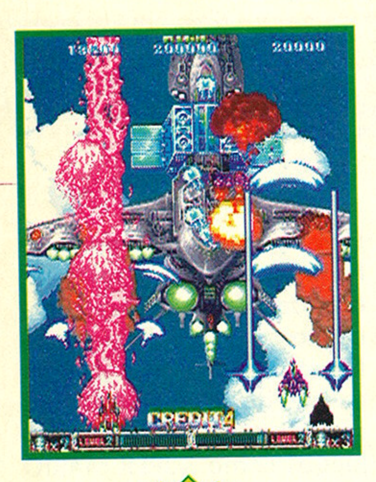
DONPACHI: LO ULTIMO EN PSX.

Por si no tuviéramos bastante con el sensacional GUNBIRD, **Atlus** nos ofrece ahora un nuevo y delirante *shoot´em-up* de nombre **DONPACHI**. A pesar de que su nombre podría indicar que estamos ante un simulador de pelota vasca y tala de troncos, se trata en realidad de un superadictivo matamarcianos que nada tiene que envidiar a las mejores producciones de los recreativos. Con tanques, aviones y barcos para destruir y muchas arrobas de diversión, **DONPACHI** ofrece a uno o dos jugadores diversos tipos de pantalla y unos gráficos de campeonato.

LA SAGA LANGRISSER LLEGA A SATURN.

Esta legendaria serie de *RPG* con tintes de *WarGame* ha visitado los más variados formatos, desde ***Mega Drive*** (donde es conocido en el mercado yankee como WARSONG) hasta ***SNES*** e incluso ***PC-FX***. LANGRISSER III es, como su nombre indica, la tercera entrega de la saga, y la primera producida originalmente para un sistema de 32 *bits*. A destacar su espectacular *intro* a toda pantalla, obra del buen hacer de **NCS**/**Masiya**. Lástima que esté en japonés.





TOAPLAN Y BANPRESTO NOS PRESENTA BATSUGUN

La moda de versionar viejos matamarcianos no sólo alcanza a *PlayStation*. En *Saturn* acaba de ver la luz BATSUGUN, adaptación de una desconocida recreativa de **Toaplan** de 1993, en la que, entre otras opciones, **Banpresto** no se ha olvidado incluir la ya usual opción de girar el televisor para adoptar el formato de pantalla original. En BATSUGUN podemos encontrar además tres tipos diferentes de aeronaves para pilotar, la banda sonora de la máquina original y una especialmente creada para esta versión, un modo de juego exclusivo de *Saturn*, y en general toda la adicción y jugabilidad propias de este género, muy apreciado por el público japonés y la mayoría de los miembros de esta redacción.

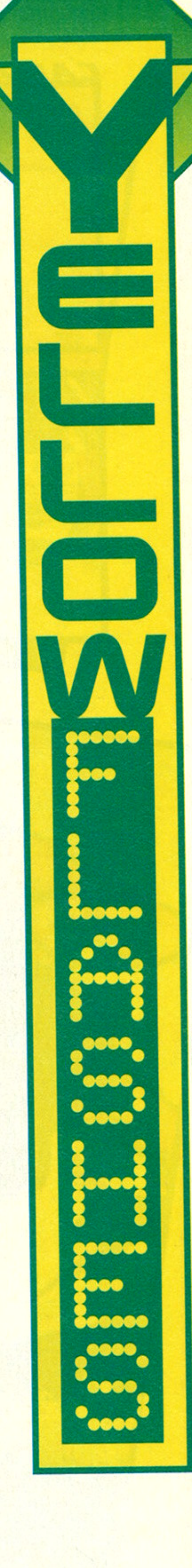


LLEGA LA SECUELA MAS ESPERADA.

Que no es otra que ARC THE LAD II, la continuación de uno de los *RPG* más populares para ***PlayStation*** y que levantó las más encendidas pasiones entre nuestros amigos nipones. Creado por una división de **Squaresoft**, **G-Craft**, esta versión destaca por tener más horas de juego que la primera parte, así como una gran cantidad de secuencias en *FMV* (de una gran calidad gracias de nuevo al modo *PlayBack* de ***PSX***). Resulta curioso además el hecho de que el juego permite continuar con los puntos de vida, magia y experiencia cosechados por el jugador en el primer ARC THE LAD, simplemente cargando los datos del primer juego. Se respeta el mismo sistema de ataque por cuadrículas, e incluso la misma banda sonora (orquestada por la *London Philarmonic Orchestra*), aunque el resto de melodías generadas por el *chip* de ***PlayStation*** no desmerecen en absoluto a esta soberbia composición. El mes que viene, mucho más.

ARC THE LAD II

SCPS 10026





Sin llegar a la borrachera de perspectivas ofrecidas por otros juegos relacionados con la velocidad, la oferta visual de este simulador cumple con creces su objetivo. Las cuatro cámaras incluidas recogen a los pilotos desde su parte posterior, aunque utilizan planos diferentes.

La modalidad de dos jugadores hace posible un duelo simultáneo mediante el sistema Split Screen. Además, se incorpora el emocionante modo Time Attack.

Si hay algo por lo que **Nintendo** ha destacado a lo largo de su dilatada carrera como creadora de juegos es, sin duda, por la tremenda carga de jugabilidadad que ha sido capaz de engendrar en cada uno de sus juegos. Juegos como SUPER MARIO WORLD, SUPER MARIO KART o THE LEGEND OF ZELDA, sin exprimir las cualidades técnicas de la consola a la que fueron destinados, destacaban por ser juegos de los que poca gente podía despegarse de la tremenda carga de adicción que despertaban. **WAVE RACE 64** se puede considerar, ya que hablamos de estos dos clásicos, como el *alter ego* de SUPER MARIO KART en ***Nintendo 64***, a pesar de su diferente temática. Con una realización técnica muy notable pero sin llegar a la

WAVE RACE

MADE IN JAPAN



categoría de SUPER MARIO 64, y con un entorno de opciones y recorridos sabiamente determinado, los magos de «la Gran N» han lanzado en el mercado nipón un gran juego que, aunque no manifieste totalmente la teórica diferencia entre 32 y 64 *bits*, sí que nos retrotrae a los años dorados del llamado entonces «cerebro de la bestia». Todos los incondicionales de **Nintendo** estan esperando juegos que, desde el inicio, den «sopas con onda» a los que ahora mismo pululan por los catálogos de las plataformas de 32 *bits* y, y de momento pueden seguir soñando tranquilos, añadir **WAVERACE 64** a la lista y esperar con anhelo a la llegada el próximo 1 de Marzo de la consola más potente de todos los tiempos.

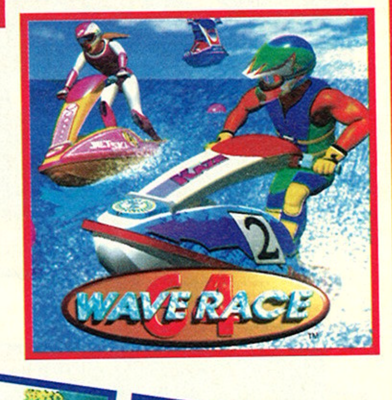


Otro paralelismo más de este juego con SUPER MARIO KART es el hecho de que en su concepción ha participado el padre y referencia de los frutos más maduros de la compañía japonesa Shigeru Miyamoto.

WAVE RACE 64 no alcanza la calidad de SM64 pero pone de manifiesto la tremenda meticulosidad y mimo de **Nintendo** a la hora de elaborar todos, aunque de momento muy escasos, los lanzamientos para su nueva gran consola de 64 *bits*. Partiendo de su temática, las carreras de motos acuáticas, **Nintendo** ha rodeado su cartucho de un montón de detalles que entroncan con la legendaria jugabilidad que sólo ellos son capaces de ofrecer. Varias motos para elegir, un montón de circuitos ocultos más los seis del inicio, el imprescincible *Time Attack*, la opción de entrenamiento con un delfín y un montón de sorpresas que el desconocimiento del idioma japonés aún no nos ha permitido examinar convenientemente son las principales cualidades de este juego. Volviendo al apartado técnico destacar







CIRCUITO 3

CIRCUITO 4

CIRCUITO 5

CIRCUITO 6

ROUND 3 ミルキー レイク

ROUND 4 マリン フォートレス

ROUND 5 ポート パイレーツ

ROUND サザン アイランド





ante todo el soberbio y realista efecto del agua y la impecable calidad de los efectos de niebla y de dispersión de ésta. La animación del personaje, y el fácil control de la moto acuática son otros datos a tener en cuenta. **WAVE RACE 64** no es un juego que suponga un punto y aparte en cuanto a los modos y usos de la programación contemporánea, pero los que quieran reencontrarse con el espíritu de los grandes clásicos de **Nintendo**, están de enhorabuena. Además, para demostrar lo que puede hacer ***Nintendo 64*** ya esta SUPER MARIO 64.

J. ITURRIOZ & THE SCOPE







CREAR JUGADOR

INTRO

MOTOS

Entre las posibles opciones, permite elegir entre cuatro motos de agua diferentes. La potencia, aceleración y capacidad de maniobrabilidad son distintas en cada una de ellas. Lógicamente, en las primeras partidas, es más sencillo controlar vehículos con menor velocidad punta y, conforme nuestra experiencia y destreza vayan progresando, será ya factible tratar de controlar todas las motos.

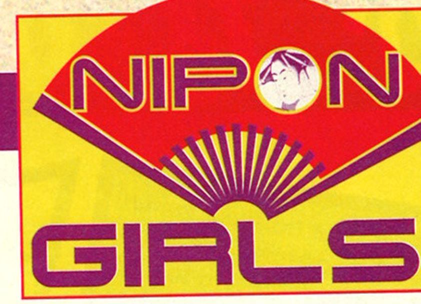
Con el tiempo seremos capaces de seleccionar la moto que más se adecúe a las características personales de cada jugador, y de esta manera conseguir las mejores marcas.





WAVE RACE

博信堀雄鳥坂田博信　田





"ANTES DE MODELO FUI ASISTENTE DE PARTOS DE NUTRIAS"

Kaori no se conformó con explotar su cara bonita y su escultural contorno. Estudió veterinaria y nos cuenta como merced a una beca pudo trabajar en el zoo y hacer las veces de comadrona en el parto de numerosas especies. La familia Montón contó con sus servicios hace unos 28 años para dar a luz al primer hamster gritón del mundo.

がなの

La saga de *shoot´em-up* más gamberra de la historia regresa a los 32 *bits*, casi tres años después del lanzamiento de PARODIUS DeLUXE PACK. Un largo periodo de tiempo en el que vio la luz una nueva entrega para **Super Famicom** (de la que hablaremos algún día) así como una nueva recreativa, **SEXY PARODIUS**, que tras escandalizar y divertir a todo **Japón** ha dado el salto ahora a los sistemas domésticos, primero en **Saturn** e inminentemente en **PlayStation**. Con grandes dosis de erotismo y mucho, mucho humor, **SEXY PARODIUS** continúa la línea de anteriores entregas, incorporando de paso un montón de jugosas novedades. La más llamativa es la sustitución de algunas de las «vacas sagradas» de la saga por otros personajes. Desaparecidos Takosuke y Belial (la pareja de pulpos) y el dúo TwinBee/WinBee, su puesto ha sido cubierto por Option y Multiple (dos fichas de un clon de PUYO PUYO) y Shooting Star y Black Viper, dos veloces astronaves. El otro aspecto innovador es la necesidad de llevar a buen puerto en cada fase una serie de misiones encomendadas por Octopus y Pentaro (metidos ahora a detectives privados) consistentes en recuperar monedas, chicas, e incluso acabar con una plaga de ratones ladro-

HUMOR Y EROTISMO SE DAN CITA EN UNO DE LOS MEJORES SHOOT´EM UP PRODUCIDOS HASTA LA FECHA EN SATURN, Y EN BREVE EN PSX.

YIE AR KUNG FU

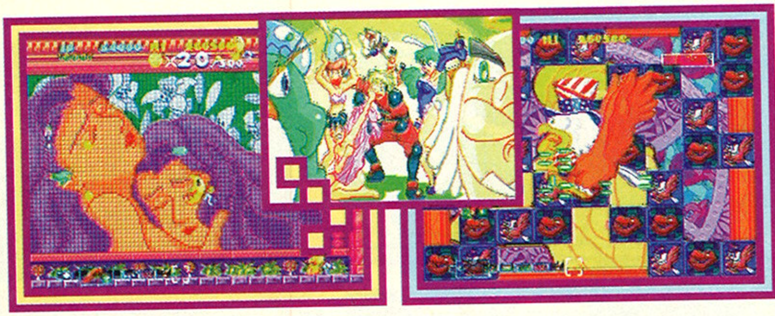
LA LEGENDARIA RECREATIVA DE KONAMI TIENE SU JUSTO HOMENAJE EN UNA FASE, EN LA QUE SU INOLVIDABLE PROTAGONISTA NOS MUESTRA QUE LOS AÑOS NO PASAN POR EL.





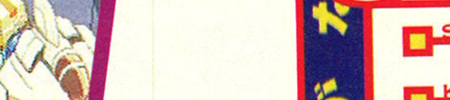
SEXY PARODIUS

SEGA SATURN

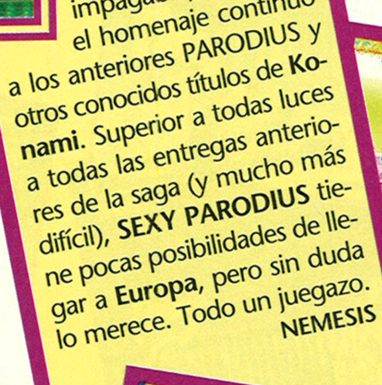
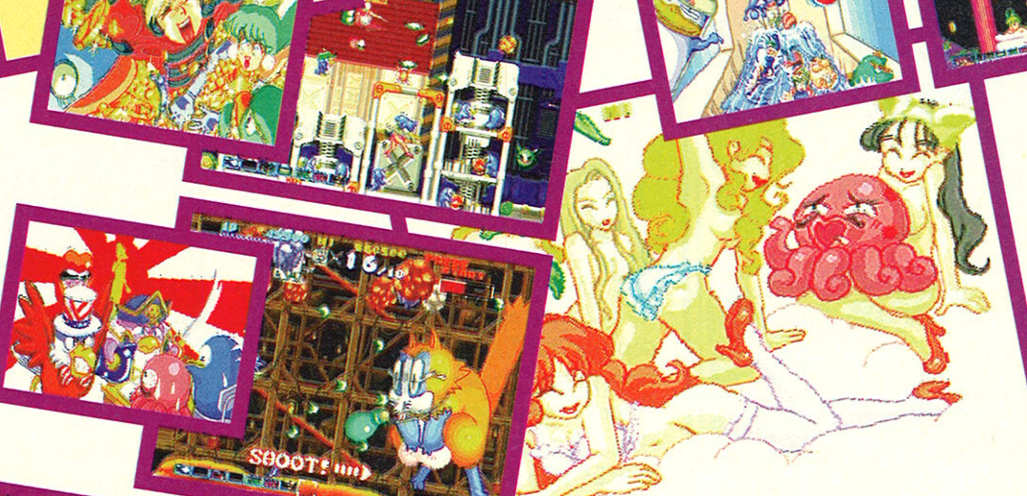


CD ROM
SATURN
KONAMI

nes. El éxito en cada una de ellas será la clave para acceder a nuevas fases secretas. Una vez más, la música y los gráficos vuelven a ser los protagonistas indiscutibles, con una banda sonora que abarca clásicos como Carmen de **Bizet** hasta melodías tan horteras como el Baidias tan horteras como el Bailemos el Bimbó de **Georgi Dann**, e incluso algunos cuantos acordes de la saga CASTLEVANIA. En el aspecto visual, no faltan por supuesto los jefazos de fin de fase (el mapache de los testículos descomunales es impagable), así como el homenaje continuo a los anteriores PARODIUS y otros conocidos títulos de **Konami**. Superior a todas luces a todas las entregas anteriores de la saga (y mucho más difícil), **SEXY PARODIUS** tiene pocas posibilidades de llegar a **Europa**, pero sin duda lo merece. Todo un juegazo.

NEMESIS




LOS ACORDES DE CASTLEVANIA SON EL PRELUDIO DE UNA DE LAS FASES MAS DESTERNILLANTES DEL JUEGO, CON EL ENFRENTAMIENTO CON LA SENSUAL MEDUSA COMO COLOFON.

CD ROM

PLAYSTATION

BANPRESTO

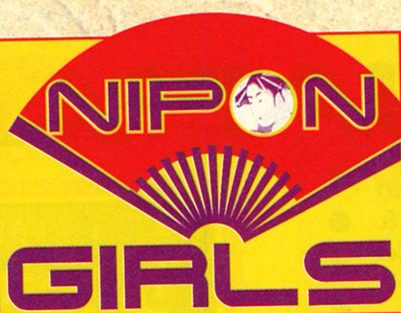
Banpresto, siendo una compañía que siempre ha programado juegos un tanto mediocres, exceptuando el GHOST CHASER DENSEI de ***SNES***, lanza un título de tales características que eclipsará totalmente los bodrios 3D de reciente aparición en **Europa**, exceptuando TEKKEN 2. Si a una animación practicamente real le añadimos golpes especiales, *combos* y hasta el recién incorporado *Custom Combo* del ALPHA 2, obtendremos un STREET FIGHTER con luchadores poligonales, muy al estilo SF EX (GAIDEN). Lo más sorprendente y novedoso del programa de **Banpresto** es su modo *Arena*, en el cual deberemos luchar para conseguir creditos, que gastaremos comprando golpes especiales para nuestro pupilo de entre todos los existentes en el juego.

DOC

Como podéis apreciar en las pantallas de arriba y abajo, en el modo Arena (izquierda), podremos adquirir cualquier golpe especial existente a cambio de creditos ganados por cada combate que venzamos.

SHADOW STRUGGLE

PlayStation





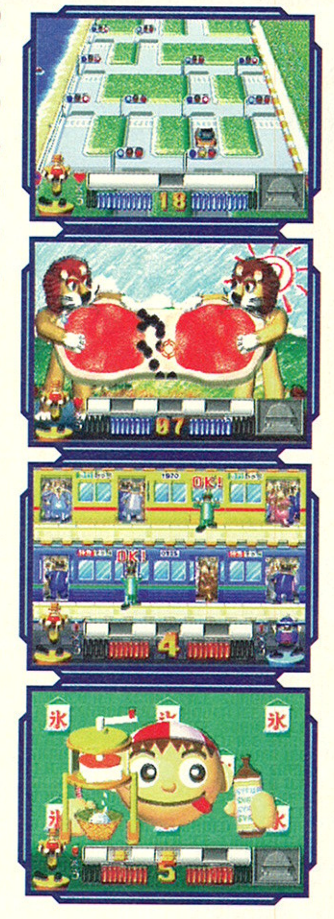
鳥坂田博信堀雄

HITOMI KOHNO

"CON ESTOS RETORTIJONES NO PUEDO NI TOSER"

Estamos acostumbrados a que las modelos se quejen de la dureza de su profesión. Lo raro es lo de Hitomi, cuyo problema para ejercer parece ser el contrario a la dureza. Un rocoso sandwich de cangrejo de máquina, le provocó unos movimientos intestinales tan grandes y sonoros como un terremoto. El llorón del fotógrafo exigió mascarilla de cirujano.

La legión de minijuegos de que se compone PUZZLE & ACTION 2 van desde hacer helados, introducir gente dentro de los vagones del metro, o inventar un crecepelo milagroso . Otros van desde apagar incendios con un mazo hasta uno que podríamos titular «Dile a Lourdes que la quiero», consistente en recoger en coche a la novia sorteando todos los semáforos en rojo. Hazlo rápido o se largará con otro.



Con todos los ojos puestos en el lanzamiento del PUZZLE & ACTION original dentro del sello **Sega Ages**, su secuela acaba de desembarcar en *Saturn* para regocijo de fans de los minijuegos y amantes del cachondeo sin límite. Producido por **CRI** (los mismos que dieron a luz en *Mega Drive* ese horror llamado GALAXY FORCE II y no GALAXY FIGHT, como puse por error el mes pasado, cebollo que es uno), **PUZZLE & ACTION 2** es una delirante sucesión de pequeños y superadictivos juegos para uno o dos jugadores que ponen a prueba los reflejos, la retentiva y el buen humor del usuario. Pruebas tan irrisorias y divertidas como secar la espalda del yerno de **Bruce Lee**, adivinar en qué sombrero se oculta la paloma o relacionar entre sí unos moais cantarines de la **Isla de Pascua**, se convierten en auténticos «tours de force» para los *pads* de *Saturn*, a los que hay machacar literalmente para conseguir la victoria. Un auténtico desmadre de juego especialmente indicado para disfrutar en compañía de un montón de amigos, y que parece del todo imposible que llegue algún día a **España**. Si no lo hicieron ni las versiones *MD* y *Game Gear*…

NEMESIS

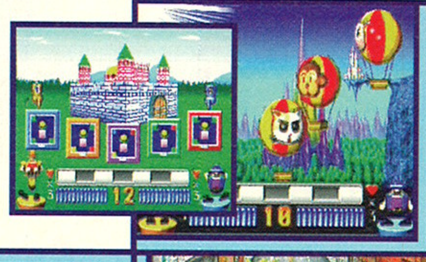


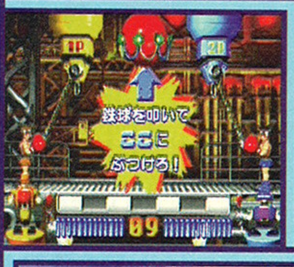
CD ROM

SATURN

SEGA/CRI









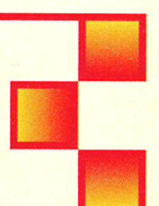












PUZZLE & ACTION 2

SEGA SATURN



鳥坂田博信堀雄

MASAKO SHIMATANI

"SIEMPRE ME CONFUNDEN CON MI HERMANO MAYOR"

El parecido de Masako con su hermano Keo le había proporcionado hasta la fecha muchas alegrías pero la cosa ha cambiado. Antes le sirvió para aprobar gimnásia y matemáticas por la cara, materias en que su hermano era una bestia. Pero ahora, sólo recibe tortas e insultos de las despechadas vecinas que la confunden con el ligón de Keo.

がなの



LA CRUENTA BATALLA SOBRE EL PUENTE ES UNO DE LOS MOMENTOS MAS BRILLANTES DE LA ULTIMA SUPER PRODUCCION DE KONAMI PARA PLAYSTATION.



Tras el gran éxito del genial GENSO SUIKODEN, próximamente en inglés, los muchachos de **Konami** nos deleitan desde **Japón** con otro gran juego de rol, con grandes dósis de estrategia, de nombre **VANDAL HEARTS**. Esta vez la estrategia adquiere mucha mayor importancia y todos los combates transcurren en espectaculares entornos 3D que podremos rotar a nuestro antojo, para elegir el punto de vista más apropiado para las numerosas batallas, y en las cuales tendremos que situar a nuestros personajes por turnos para acabar con las huestes enemigas. La

COMBATES



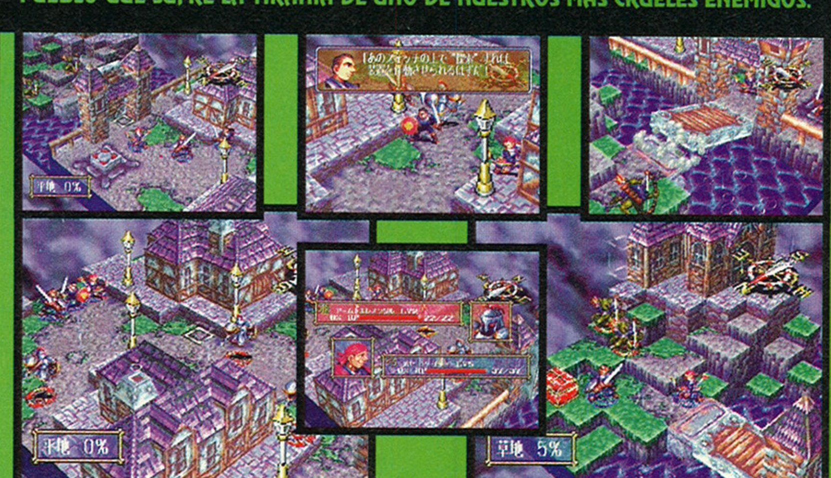
EL PRIMER ENFRENTAMIENTO CON LAS FUERZAS DEL MAL, ENCARNADAS EN ESTA OCASION POR UNA PANDILLA DE TARUGOS CAMPESTRES, TRANSCURRE EN UN BUCOLICO PARAJE RODEADO DE VEGETACION. MAS TARDE TENDREMOS QUE POSICIONAR ADECUADAMENTE A NUESTROS TRES HEROES PARA TOMAR UN PUEBLO QUE SUFRE LA TIRANIA DE UNO DE NUESTROS MAS CRUELES ENEMIGOS.





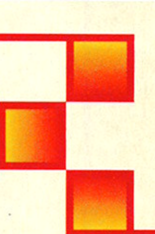


EN ESTAS SEIS PANTALLAS PODEIS VER ALGUNAS DE LAS NUMEROSAS SECUENCIAS CON QUE NOS DELEITA VANDAL HEARTS DURANTE SU LARGO DESARROLLO. HASTA FINALES DEL AÑO QUE VIENE NO PODREMOS DISFRUTAR CON UNA VERSION TRADUCIDA AL IDIOMA ANGLOSAJON.



VANDAL HEARTS







POBLADOS



A DIFERENCIA DE GENSO SUIKODEN, EL OTRO GRAN JUEGO DE ROL DE KONAMI PARA PSX, TENDREMOS QUE SURCAR LOS POBLADOS EN BUSCA DE ARMAS E INFORMACION A TRAVES DE MENUS.





estrategia de grupo será fundamental para resolver situaciones ciertamente complicadas, como las que tienen lugar sobre un gigantesco puente y en el peligroso desierto de las hormigas-león. La calidad técnica vuelve a brillar a gran altura mostrándonos bellos y variados escenarios detallados con exquisitas texturas y un poderoso engine 3D que rota y realiza *zooms* con los escenarios con una calidad y eficacia sorprendente. Aunque el juego esta levantando auténticas pasiones en **Japón**, tendremos que esperar hasta finales del 97 para disfrutar con este RPG en **Europa**.

THE ELF

COMBATES



UN MISTERIOSO PAISAJE EN RUINAS SERA TESTIGO DE NUESTRA TERCERA BATALLA. LAS COSAS SE VAN COMPLICANDO UN POQUITO MAS Y PUEDE QUE UNA MALA ESTRATEGIA DE GRUPO ACABE CON LA VIDA DE UNO DE NUESTROS HOMBRES. ABAJO TRANSCURRE NUESTRO QUINTO ENFRENTAMIENTO, ESTA VEZ EN UN TRAICIONERO DESIERTO POBLADO POR FIERAS HORMIGAS-LEON.





A LA IZQUIERDA TENEIS A UNO DE LOS ENEMIGOS DE VANDAL HEARTS. MAS ABAJO ENCONTRAMOS A LOS PROTAGONISTAS HACIENDO AMISTADES CON NUEVOS PERSONAJES. A VUESTRA DERECHA PODREIS PRESENCIAR LAS VIOLENTAS ESCENAS QUE TIENEN LUGAR EN UN PUEBLO.





INTRO







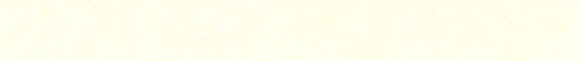






鳥 鳥坂田博信堀雄鳥坂田博信堀

NIPON GIRLS



AYANO NAKAZIMA

"MAYERICK ES UN MARRANO JUGANDO AL FUTBOL"

«Es un auténtico bestiajo y tiene un problema en la vista porque nunca acierta». Con estas palabras resumía la señorita Ayano el marcaje que le hizo Mayerick en el partido anual entre «Modelos y Esperpentos». El encuentro fue muy bronco, poco vistoso, pero reñido en el marcador. Una acción postrera del punta Paco Clavel le dio la victoria a los Esperpentos por 1 a 0.



がなの



La moda de recuperar viejos clásicos para los nuevos sistemas de 32 *bits* parece contagiarse a otros campos del videojuego. Si primero fueron las recreativas de leyenda, ahora es el turno de los *RPG*, en especial uno que marcó la existencia de los usuarios del injustamente extinto ***Mega CD*: LUNAR THE SILVER STAR.** La inolvidable producción de **Game Arts** de 1992 no sólo logró cautivar a nuestros amigos nipones, sino que tuvo un éxito fulgurante a lo largo y ancho de los **Estados Unidos**, donde la traducción y distribución del juego



(y su posterior secuela) corrió a cargo de **Working Designs.** Esta fiebre por todo lo que rodea a **LUNAR** ha llevado a **Game Arts** a versionar el original de ***Mega CD*** a ***Saturn***, para alegría de incondicionales y en especial de nuestros amigos *yankees*, que presos de la excitación, ya empiezan a llenar páginas y páginas de sus revistas de videojuegos con las imágenes de la nueva versión que a buen seguro no tardará en aparecer en el mercado americano, una vez más, a manos de **Working Designs** (bastante ocupados ahora con la adaptación de MA-











VERSION



TODO UN CLASICO AL QUE LOS USUARIOS EUROPEOS NO TUVIMOS ACCESO.

MEGA CD











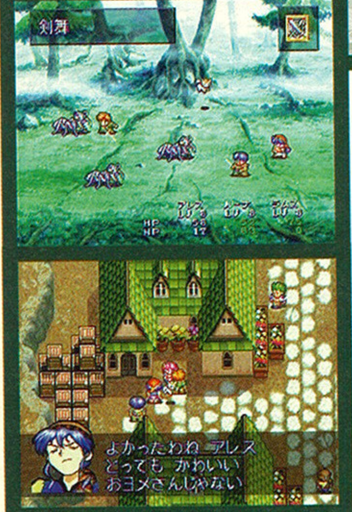
TANTO GRAFICOS COMO LA BANDA SONORA Y EL MAPEADO DE MAZMORRAS Y PUEBLOS HA SIDO REHECHO PARA ESTA NUEVA VERSION, QUE SACA PARTIDO DEL HARDWARE DE SATURN PARA OFRECERNOS MEJORES SECUENCIAS DE ANIMACION Y GRAFICOS EN ALTA RESOLUCION.

GIC KNIGHT RAYEARTH). Entre la muchas novedades que incorpora esta nueva versión **Saturn** con respecto a la entrega ***Mega CD*** podemos destacar las numerosas secuencias de animación que sustituyen a las pantallas estáticas del original, mapeados totalmente diferentes y la posibilidad de ver de lejos por dónde van los enemigos, en lugar de encontrárnoslos «*In Situ*» y por sorpresa. Esto permite esquivarlos, y evitar así encuentros no deseados con la numerosa fauna que puebla el juego. En definitiva, un cúmulo de mejoras mucho más allá de las puramente técnicas, que encumbran a **LUNAR: SILVER STAR STORY** en lo más alto de los *RPG* aparecidos hasta el momento en ***Saturn***. A ver si con suerte nos llega a **España**, aunque mucho nos tememos que al final deberemos conformarnos con inminente entrega para el mercado americano.

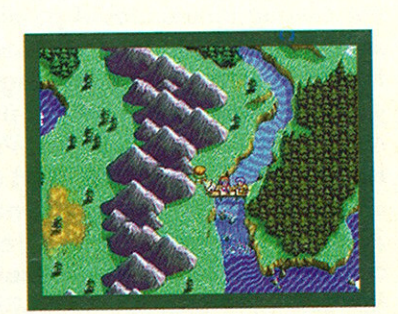
NEMESIS

LO QUE SI HA PERMANECIDO INALTERABLE ES LA MECANICA DE LOS COMBATES, EN LOS QUE LOS PERSONAJES (DOTADOS DE INTELIGENCIA) TOMAN DECISIONES POR SU CUENTA. PRACTICAMENTE «A SU BOLA» LUCHAN, HUYEN Y EJECUTAN MAGIAS A SU LIBRE ALBEDRIO.











EL BRUJO AROZAMENUS NOS DARA VALIOSOS CONSEJOS A LO LARGO DEL JUEGO

LAS CHICAS HUYENDO DE THE PUNISHER, EL CASANOVA DEL CIBERESPACIO

Las noticias sobre su inminente lanzamiento en el mercado americano a cargo de **Working Designs**, y la creciente popularidad de sus creadoras, el estudio **CLAMP**, nos ha llevado a recuperar para las páginas de **SUPER JUEGOS** uno de los *RPG* de mayor calidad aparecidos el pasado año en ***Saturn***: **MAGIC KNIGHT RAYEARTH**. Producido por **Sega**, y magníficamente comentado por nuestro orondo y peludo **The Punisher** en el Nº46, **RAYEARTH** es un *Action RPG* en la más pura línea ZELDA basado en la popular creación de **Nanase Okawa**, **Satsuki Igarashi**, **Mokona Apapa y Mikku Nekoi**, un grupo de avispadas niponas que con la ayuda de unas cuantas colaboradoras más han revolucionado el mundo de los *Shojo Manga* (mangas para chicas). En su haber podemos encontrar joyas de la categoría de RG VEDA, TOKIO BABYLON o X, todas ellas publicadas actualmente en nuestro país. Con una abundante colección de secuencias de animación (extraídas de la serie de TV producida por la **Tokio Movie Shinsha**) y una de las canciones más bonitas y pegadizas oídas hasta el momento en la máquina de **Sega**, **RAYEARTH** tiene la suficiente calidad no sólo para cautivar a los conocedores de la obra de **CLAMP**, sino a cualquier amante de los *RPG*. A través de un mundo

MANGAZONE

Reinas absolutas del Shojo Manga [con permiso de las incombustibles Rumiko Takahashi y Naoko Takeuchi], el célebre estudio CLAMP, protagoniza las páginas de este mes con la conversión a Saturn de una de sus creaciones más famosas: MAGIC KNIGHT RAYEARTH. Y es que una vez más ¡las chicas son guerreras!

• por NEMESIS •







de fantasía, gráficos de ensueño y efectos de luz inimaginables hasta la fecha en ***Saturn***, **RAYEARTH** nos narra las aventuras de tres chicas (Hikaru, Umi, Fuu,) dotadas cada una con la magia de un elemento de la naturaleza (el agua, el fuego y el viento), en dura lucha contra el malvado Zagard, empeñado en acabar con la armonía del reino de Cefiro. Han sido reclamadas por la princesa Esmeralda para salvar su mundo, y sólo podrán conseguirlo a través de su ingenio, sus dotes mágicas, y por qué no, con la ayuda de sus armas. Con un look *SuperDeformed* y una



atención por los detalles bastante inusual en este tipo de juegos, **RAYEARTH** es un verdadero lujo para la vista, al que sólo le pesa un pequeño punto negro... los reiterativos e interminables diálogos en los que se enfrascan los personajes, capazes de hacer roncar al más insomne de los mortales. Esperemos que el tedio sea menor cuando el juego sea traducido al inglés y podamos enterarnos al fin de lo que dicen. Por lo demás, un grandísimo juego que por desgracia y a pesar de lo que se dijo en principio, lo tiene un poquito crudo para aparecer en **España**.

EL CONTESTADOR

SUPERMANGA. C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid

PIIIP Mensaje de **Carlos Vivas (Terrassa)**. ¿Que estuviste en el **II Salón del Manga y el Videojuego**? ¿Que te lo pasaste de ciento y miento bien? Pues me alegro. La del disfrute debería ser asignatura obligatoria para el otaku en ciernes, que luego vienen los palos teóricos y el «sólo leo a **Tezuka**». Yo, la verdad, no tuve tiempo ni de dejarme caer por la **Estación de Francia**, así que mejor no digo nada.

PIIIP Mensaje de **Juan Ramón Seregni (Madrid)**. El también fue al **Salón**, pero su opinión es muy distinta. Transcripción literal: «Tanto y tan bien me habían hablado del **I Salón del Manga, el Anime y el Videojuego** que me cepillé toda la pasta que tenía yendo en autobús a **Barcelona**. Pensaba encontrar charlas interesantes, actividades, firmas de ejemplares por parte de autores de verdad –¡a la mierda con los mangakas españoles, yo los quiero *japos*!–, amigos con los que compartir mi afición... ¿Y qué me encuentro? Un asco de barracas, cuatro gordos sebosos vendiendo baratijas (por más caras que sean, en algunos casos), mucha depre general y un montón de problemas «operativos». En fin, no quiero desperdiciar tanta tinta: la cosa me pareció una tomadura de pelo mayúscula. Y de videojuegos, nada de nada». Dicho queda.



PIIIP Mensaje de **Augusto Matamala (Badajoz). Norma Editorial** tiene pensado compensar la pérdida de CITY HUNTER y KIMAGURE ORANGE ROAD con JAM!! (una mierdecilla, si quieres que te sea franco), SHADOW LADY de **Masakazu Katsura** (para incondicionales del autor), RG VEDA (idéntica situación: si te gustan las **Clamp** te entusiasmará, de lo contrario, naranjas del **Japón** y un buen capón), otra remesa de DARK ANGEL y... atención... ¡las adorables DIRTY PAIR, versión **Adam Warren**! Un manga insólito que quizá no sea un manga. El profesor **Wanamaker** te dará más detalles.

PIIIP Mensaje de **Toni Llanos (Madrid)**. ANI-MAYHEM (o ANI-MATANZA, que mola el triple) es, en efecto, un juego de cartas coleccionables en la línea de **MANGA-KA**. La diferencia es que utiliza per-

BANZAI
EL TRIVIAL DE LOS OTAKUS



■ **NEO-OTAKU**
1. Nombra al autor de CRAYON SHIN-CHAN.
2. ¿En qué año fue publicada en España la primera serie limitada de STRIKER?
3. Completa el siguiente título: MAISON...

■ **OTAKU VULGARIS**
1. ¿En qué año creó Shotaro Ishimori a CYBORG 009?
2. ¿Quién es el autor de la ambiciosa serie SENJO?
3. ¿Qué dibujante está considerado como el padre del humor provocativo japonés?

■ **MEGA-OTAKU**
1. ¿Cuál de estos mangas no es obra de Shunji Sonoyama: GYATORUZU, MAYONAKANO GENSHIJIN, ORION, o HAGIMENINGEN GON?
2. ¿En qué año nació Rakuten Kitazawa, fundador de la revista RAKUTA PUCK?
3. ¿Quién fue el traductor al castellano de la serie GAMMA, EL HOMBRE DE HIERRO?

• **Respuestas a las preguntas del mes anterior**
NEO-OTAKU: 1: Camaleón Ediciones. 2: ARMY. 3: Hirohiko Araki. OTAKU VULGARIS: 1: HOROBI. 2: Tetsu Kariya. 3: Un género popular que narra hazañas del pasado. MEGA-OTAKU: 1: En el béisbol. 2: Más de 8.000. 3: Manuel Rodríguez.

sonajes ya consagrados, pertenecientes a BUBBLEGUM CRISIS, EL HAZARD, RANMA 1/2 y TENCHI MUYO! En **Estados Unidos** se vende como rosquillas, pero dudo mucho que lleguemos a ver una versión en castellano. Las licencias, ya sabes.

PIIIP Mensajes (idénticos) de varias PEÑAS MANGA (de **Barcelona, Madrid, Vitoria, Sevilla** y **Gijón**, en concreto). ¡Tranquilos, el manga no ha muerto! El que algunas colecciones desaparezcan de los quioscos es perfectamente comprensible, por aquello de que los lectores se cansan de los personajes... sin olvidar que el ritmo de publicación de algunas colecciones no ha sido precisamente el apropiado. De todos modos, para conseguir productos de calidad, os aconsejo que busquéis en librerías especializadas. Parece que las tiradas masivas van a ser, a partir de ahora, coto privado de la basura.

PIIIP Mensaje de **Sofía Olafson** (**Madrid**, increíblemente). Chica, tu pasión por SAILOR MOON me rompe los esquemas. ¿Estás segura de que tenías que pintar el retrete con la cara de **Guerrero Mercurio** para... esto... evacuar con delectación? A ver si te llevan al psiquiatra de una puñetera vez. Y la foto que me has mandado para que te crea no la publico porque no me da la gana. ¿Debo extenderme para explicarte los motivos? ...pues espera sentadita treinta días y para entonces te los contaré.

AL APARATO: J. M. MONTANE 

PRETTY SOLDIER SAILORMOON
美少女戦士セーラームーン
原画集 vol I
NAOKO TAKEUCHI
武内直子







Tras unos meses en los que he sufrido por la mala calidad del manga editado lo mismo que **Toriyama** dibujando las últimas páginas de DRAGON BALL, tengo, al fin, buen material que llevarme a las pupilas. Y me alegro ya no por mí, que soy muy viejo para según qué emociones positivas, sino por vosotros, mis jóvenes, briosos lectores. Leer sin avergonzarse de la inteligencia del autor es un placer.

Empecemos por la emocionante, a ratos incluso conmovedora, STRIKER: EL SECRETO DEL BERSERKER (275 pesetas, serie limitada). Es la continuación de aquella lejana, en el tiempo y el recuerdo, colección publicada por **Planeta**, llamada también STRIKER pero con distinto subtítulo: EL GUERRERO BLINDADO. Su premisa es tan estimulante que me retrotrae a las mejores novelas de Haggard y Poe. Nuestro pasado no fue tan primitivo como imaginamos o decimos saber (¡Dios salve a la Reina!), más bien todo lo contrario. Nuestros ancestros, siempre según los autores, **Hiroshi Takashige** y **Ryoji Minagawa**, fueron maestros tecnológicos derrotados por algún enemigo al que aún debemos temer. Y el protagonista, Yu Ominae, trabaja para la Fundación Arcam, dedicada a recuperar y clasificar los aparatos que sobrevivieron a la destrucción de aquella antigua, brillante civilización. La

SUPER MANGA

PAPELES AMARILLOS

Por el Profesor WANAMAKER

Actual, irreverente, desmadrada. Tres adjetivos que describen a la perfección la versión americana de DIRTY PAIR (795 pesetas, serie limitada), la respetada obra del veterano **Haruka Takachiho** (de la que ya hemos hablado, con admiración, más de una vez en las páginas de **JAPANMANIA**). Las ventajas que ofrece esta edición de **Norma Editorial**, realizada a su vez sobre la de **Dark Horse**, es un colorido infográfico que no solemos ver en los mangas tradicionales, así como un endiablado ritmo en los diálogos igualmente difícil de ver cuando leemos obras niponas. El artífice de este pequeño milagro de la comunicación visual es **Adam Warren**, un cínico autor muy popular en **Estados Unidos**, que logra aunar las constantes referencias al manga tradicional con el constante goteo de bromas perversas sobre la sociedad norteamericana. En el primer volumen de la edición en castellano, que comprende las 3 primeras entregas de la original, es muy destacable la mordaz crítica a los *talk shows* que **Warren** perpetra a partir de Candy!, un supuesto programa televisivo que trae a la mente las orgías paraemotivas de **Montel Williams**.

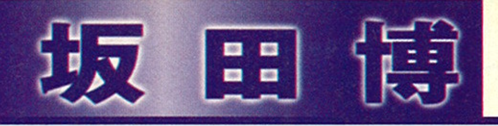


Os agradará abrir las páginas de DIRTY PAIR. El color, ausente tradicional en el género, deslumbra tanto como el animado ritmo de los diálogos y el goteo de bromas perversas sobre la sociedad norteamericana.

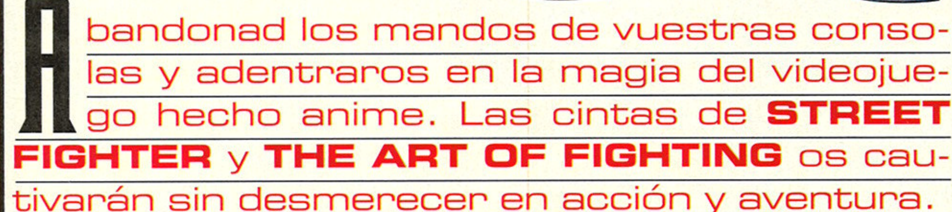
historia está narrada con brío, los encuadres son de una innegable calidad cinematográfica, y el uso de las tramas, portentoso.

Otra serie igualmente apreciable, aunque de menor calidad formal, es GUNDAM 0080 (350 pesetas, serie limitada), adaptación de uno de los OVAS más populares de esta popular (en el **Japón**) saga creada por **Yoshiyuki Tomino** y **Hajime Satate**. Diecisiete años de historia, diecisiete, tiene GUNDAM a sus espaldas; y 0080 no es precisamente la última de sus entregas, si no simplemente la más digerible. Es por ello que Planeta la ha elegido para dar a conocer el universo por el que batallan dos razas, duchas en el manejo y construcción de grandes robots tripulados de 20 metros (más pequeños que Mazinger y compañía). El interés de esta serie, por encima de la belleza de los diseños de los mechas, es humano: priman los personajes de carne y hueso sobre las creaciones mecánicas, auténticos exoesqueletos de su alma. En este sentido, 0080 es también un perfecto ejemplo, pues nos la cuentan desde los ojos de un niño fascinado por los combates, cuyo padre es militar. Lástima que la disposición de las viñetas no sea siempre la mejor para su óptima lectura; pero no debemos olvidar que se trata de una obra añeja y, en realidad, menos sofisticada de lo que parece.

TALLER DE MANGA (995 pesetas, volumen único) de **Akira Toriyama** es el lanzamiento estrella de **Planeta** para esta temporada. Pocos datos tenía sobre la obra, pero gracias a la (amena) introducción de **Ana María Meca** he averiguado lo im-



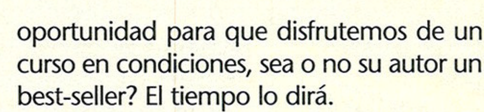




Abandonad los mandos de vuestras consolas y adentraros en la magia del videojuego hecho anime. Las cintas de **STREET FIGHTER** y **THE ART OF FIGHTING** os cautivarán sin desmerecer en acción y aventura.

prescindible: se trata de un encargo, apareció originalmente por entregas en la revista FRESH JUMP (una especie de versión infantil del SHONEN) y su adaptación ha sido, por imposible, descartada. Lo que significa que el orden de lectura es inverso, y que las estúpidas bromas sobre la infraestructura editorial japonesa han sido respetadas. Así las cosas, TALLER DE MANGA resulta, de entrada, antipático. Luego, tras el reposo, llegan las risas con algunas de las bromas de **Toriyama** (el **Toriyama** que bordaba los episodios de DR. SLUMP, en 1984), lo que no impide que me cuestione la necesidad de un libro como éste en la actualidad. Se aprende poco con él y su tono es tan marcadamente infantil, que resulta imposible imaginarse a nadie con más de 10 años disfrutando realmente de su lectura. ¿Es el TALLER DE MANGA de **Akira Toriyama** una oportunidad perdida, o la

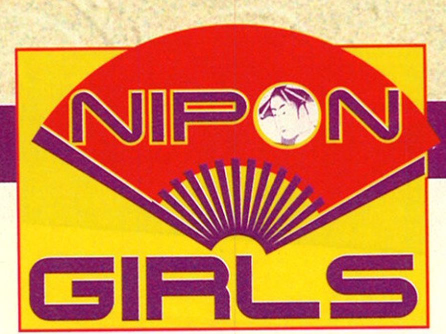




oportunidad para que disfrutemos de un curso en condiciones, sea o no su autor un best-seller? El tiempo lo dirá.

Volvamos nuestra atención al mundo del anime. **Manga Films** acaba de poner en circulación unas cuantas novedades, de las que he seleccionado dos: STREET FIGHTER -LA SERIE- (2995 pesetas, 80 minutos) y THE ART OF FIGHTING (1995 pesetas, 46 minutos). Son obras parecidas en muchos aspectos. Ambas adaptan videojuegos muy populares (lucrativo el primero, ingenioso el segundo), ofrecen acción a raudales (especialmente STREET FIGHTER) y proceden de una oscura nebulosa en la que habitan producciones rechazadas, de pleno, por el público japonés. Pero no por ello debemos llevarnos a engaño: son productos de primera calidad, bellamente animados, que satisfarán a los amantes del género.

Y me despido, fervientes lectores, con una triste noticia. Especialmente para quienes, como yo, la amamos desde el respeto por su obra. **Ikue Koriyama,** la autora del deslumbrante serial shojo LA SEÑORITA YOKO IRAZAKI, no ha podido entregar este mes su episodio debido a serios problemas de salud. Problemas que, de hecho, lleva arrastrando desde hace mucho tiempo. Es por ello que, como habréis notado, mi sección es más amplia de lo habitual y ha dado cabida a un mayor número de mangas y animes. Espero que sepáis disculparme por no estar tocado por la gracia del verbo de **Ikue Koriyama**, y deseo, desde lo más profundo de mi corazón, que pronto vuelva a estar entre nosotros. Tenedla en vuestra orientaciones y gritad conmigo: ¡GOD SAVE HIRO HITO!





鳥坂田博信堀雄

KAORI ISHIZUKA

"VOLVERE A JUGAR A LOS MEDICOS CON THE PUNISHER"

Hay mujeres que jamás se rinden, y ésta es, sin duda, una de ellas. Así es, porque cuando medio globo sabe que **The Punisher** pronto dejará de ser un hombre solitario, gracias a un milagro producto de las nuevas tecnologías, Kaori insiste en que volverá a jugar con él. A ella no le importa esperar ni las secuelas físicas que arrastra de aquellos juegos.

Mangaka

Mangaka Tribune

Checklist Mangaka



ACCIONES

GOLPE MAURABO ■ Nº 4
MADARUKANA ■ Nº 5
PATADA TIPO KOBAKA ■ Nº 7



ALPHAS

MERUBE ■ Nº 4
AYUNI ■ Nº 4
OH, ME! ■ Nº 5
SHIT! ■ Nº 7



ARMAS

BOOMDROIDE ■ Nº 4



CEREMONIAS

TAIRO ■ Nº 4
BUBOBA ■ Nº 5
BUDOKEYO ■ Nº 5
DORAKUMO ■ Nº 6
DOMU-MARAKA ■ Nº 7
NANOKA ■ Nº 7
DOBA-DOBA ■ Nº 7



CIUDADES

BAEROKA ■ Nº 4
HYONURA ■ Nº 5
SUMOKU ■ Nº 5
KARABA ■ Nº 6
LABURA ■ Nº 6
KOUMUKU ■ Nº 7
WAMUNO ■ Nº 7



CONSPIRACIONES

MOBAKU ■ Nº 4
DUMORUBA ■ Nº 7



ESPIAS

AHIOYO ■ Nº 4
WEMASAKE ■ Nº 4
NUMANUBO ■ Nº 5
RASTREADOR ■ Nº 6



GUARDIANES

KUNEBE ■ Nº 6
BERUSU ■ Nº 7



LUGARES

PUERTO DE HINEKAMU ■ Nº 4
MANSION GAMAKU ■ Nº 5
AEROPUERTO DE KOBEKURA ■ Nº 5
BOSQUE KUMAKE ■ Nº 5
ESTACION NUCLEAR POPARU ■ Nº 5
AEROPUERTO DE NIMOBE ■ Nº 6
MONTE MURAKU ■ Nº 6
MONTE GUMABARU ■ Nº 6



MUTANTES

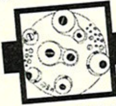
KEIKU BUBI ■ Nº 4
TEIKO SADAKA ■ Nº 6
HIDEAKI SAWAMURA ■ Nº 7

Reglas aparecidas en JAPANMANIA Nº 4.
Números atrasados: llamar al (91) 586 31 79



OBJETOS

JOYA BUMUKU ■ Nº 5
JOYA LAPUKO ■ Nº 7
JOYA DARKUMABARU ■ Nº 7



OBJETOS DEL OTRO LADO

BERUMASHI ■ Nº 5



ORACIONES

DOBEBEYA-BO ■ Nº 4
KARUMUYA-BO ■ Nº 5
YUBUKEIKU-BO ■ Nº 6



PODERES

MUMI ■ Nº 4
SUSU ■ Nº 5
MOBA ■ Nº 6
BOMU ■ Nº 6
WAWA ■ Nº 7



POLITICOS

SRTA. KERAKA ■ Nº 4
HOKUNA ■ Nº 6
KONUBA ■ Nº 6
TISAKI ■ Nº 6
GORUKA ■ Nº 7



SOLDADOS

DOMAKURA ■ Nº 5
MAKO ■ Nº 6
DOMEKURA ■ Nº 7



VEHICULOS

COCHE MANAKA ■ Nº 4
MOTO BALUKA ■ Nº 4
MOTO DOMORAKU ■ Nº 7






• DOMEKURA •

Corrompido por mutación genética.

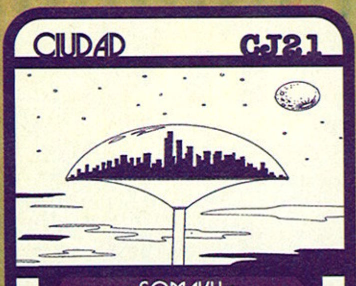




• MOMAKUBU •

Piedra sagrada de las antiguas religiones kurositas, se ha convertido, tras su fabricación en serie, en poco más que un gadget de la modernidad. Sin embargo, sus poderes mágicos parecen no haberse extinguido por completo.





• SOMAKU •

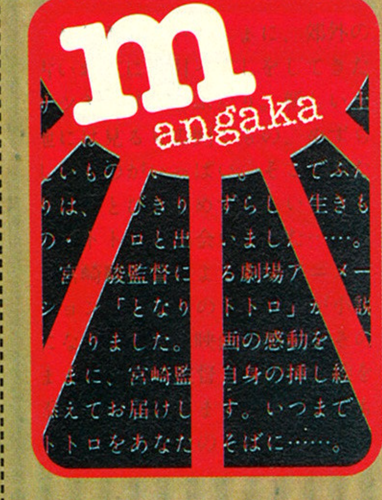
Capital del freeskateball, sus calles están bautizadas con el nombre de los principales jugadores. Las batallas entre los seguidores de cada equipo tras el término de los partidos -cada 3 minutos y 25 segundos- han obligado a convertir la metrópolis en zona de alta seguridad.

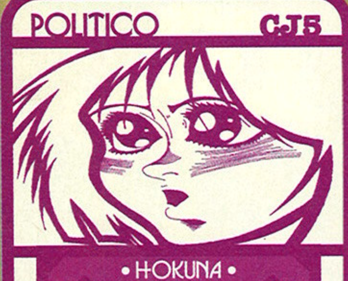




• BAKUTA •

Solitario, introvertido y autor de excelentes libros de estrategia ("HAZ DE TU RABIA UNA SONRISA"), pertenece a la Guardia Personal de Hokuna. Nunca ha participado en los Combates de Hombría que, cada plenilunio, organizan sus compañeros en Berghö.





• HOKUNA •

Llegó a la política tras la muerte de su marido, un excéntrico filántropo creador del Centro para la Regeneración de Células Excitables (CRCE), que ha financiado las investigaciones de Modestus Daraka.





• TAMU •

Sus calles, abarrotadas de restaurantes, tabernas y terrazas psicotrópicas, conforman un paisaje único en Haki. Pero los deliciosos aromas que propaga el viento no evitan que resulte desagradable pasear por la ciudad, pues los tamunianos padecen obesidad crónica.





• WARAMU •

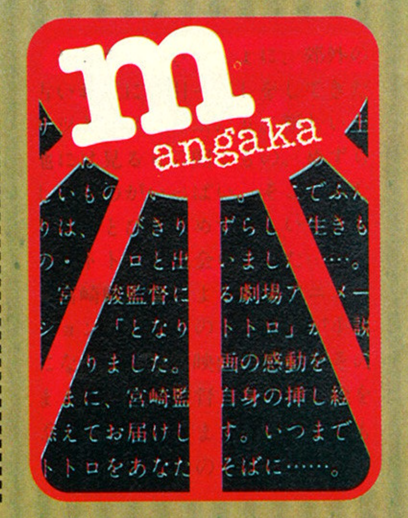
Es el propietario del Canal 1 de Cibernews y un conocido defensor de la libertad de circulación de infopáginas. Se le atribuye un romance con la señorita Hokuna.



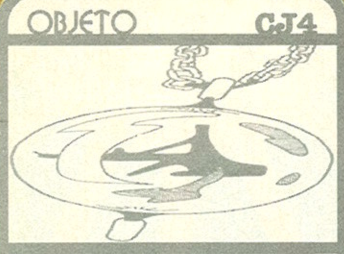



• DOKERABE •

"Te condeno a vagar eternamente por el ciberespacio en busca de una terminal que jamás podrás encontrar..."

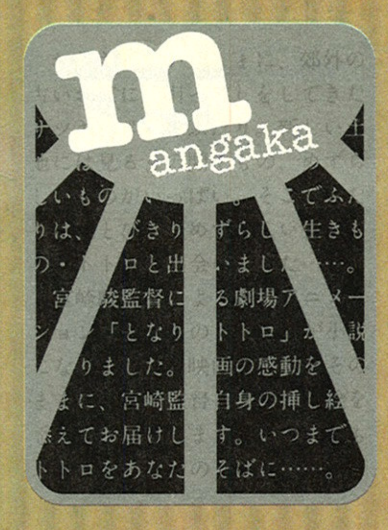


OBJETO CJ4



• MOMAKUBU •

Piedra sagrada de las antiguas religiones kurositas, se ha convertido, tras su fabricación en serie, en poco más que un gadget de la modernidad. Sin embargo, sus poderes mágicos parecen no haberse extinguido por completo.



ALPHA CJ500



• DOMEKURA •

Corrompido por mutación genética.



GUARDIAN CJ27

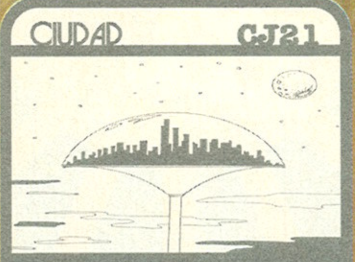


• BAKUTA •

Solitario, introvertido y autor de excelentes libros de estrategia ("HAZ DE TU RABIA UNA SONRISA"), pertenece a la Guardia Personal de Hokuna. Nunca ha participado en los Combates de Hombría que, cada plenilunio, organizan sus compañeros en Berghö.



CIUDAD CJ21

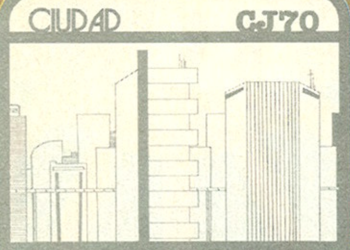


• SOMAKU •

Capital del freeskateball, sus calles están bautizadas con el nombre de los principales jugadores. Las batallas entre los seguidores de cada equipo tras el término de los partidos -cada 3 minutos y 25 segundos- han obligado a convertir la metrópolis en zona de alta seguridad.



CIUDAD CJ70



• TAMU •

Sus calles, abarrotadas de restaurantes, tabernas y terrazas psicotrópicas, conforman un paisaje único en Haki. Pero los deliciosos aromas que propaga el viento no evitan que resulte desagradable pasear por la ciudad, pues los tamunianos padecen obesidad crónica.



POLITICO CJ5



• HOKUNA •

Llegó a la política tras la muerte de su marido, un excéntrico filántropo creador del Centro para la Regeneración de Células Excitables (CRCE), que ha financiado las investigaciones de Modestus Daraka.







• DOKERABE •

"Te condeno a vagar eternamente por el ciberespacio en busca de una terminal que jamás podrás encontrar..."

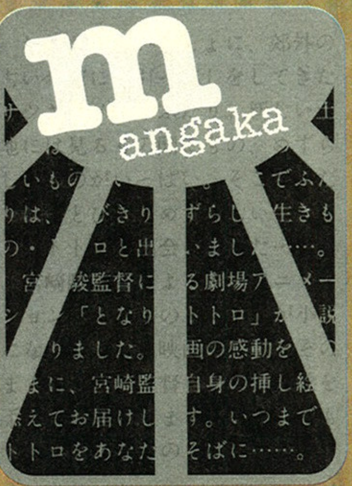


POLITICO CJ4

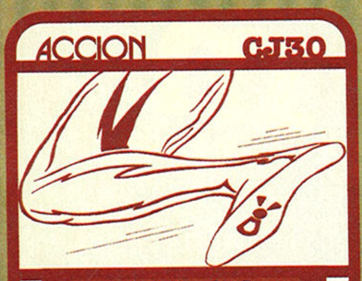


• WARAMU •

Es el propietario del Canal 1 de Cibernews y un conocido defensor de la libertad de circulación de infopáginas. Se le atribuye un romance con la señorita Hokuna.



ACCION CJ30



• PATADA TIPO HYOHYO •

Golpe combinado con el que se barre al oponente. Su efectividad es de un 86%.



LUGAR CJ85

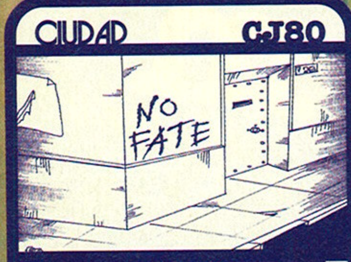


• MONTE KEIUMU •

Ardió durante la "Noche del Diablo", en la que los teuminianos trataron de invocar a su "Dios del Fuego y la Destrucción". Desde entonces, no ha crecido un árbol y se ha convertido en lugar de refugio para vagabundos, cibernómanos y enfermos del mal de Bingeroko.



CIUDAD CJ80



• LAMANOKA •

Limita, por el norte, con la dimensión Tuyu. Sus habitantes viven del contrabando de fibras orgánicas y sintéticas, que venden no sólo a tuyunanos, sino también a poegistas, byronianos, lorquiainos y lorigos.



CONSPIRACION CJ36



• GAROKE •

"Que tus músculos se conviertan en pesada e impotente gelatina y no puedas hacer frente ni al llanto de un bebé..."



ORACION CJ62



• KOBARUYASHU-BO •

"Oh, Gran Madre Negra, besa nuestros corazones y erradica El Temor de tus siervos ..."



PODER CJ17

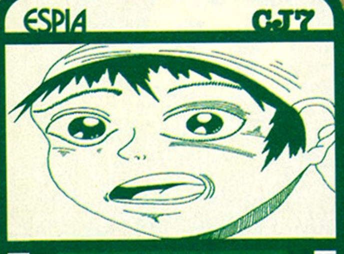


• TAMO •

Mejora espectacularmente el rendimiento físico, permitiendo realizar cualquier trabajo sin esfuerzo. Se dice que mitos de las Eras Antiguas conocidos por su fuerza sobrenatural lo poseían y que por ello fueron capaces de erigirse en vencedores de la Guerra del Paraíso.



ESPIA CJ7

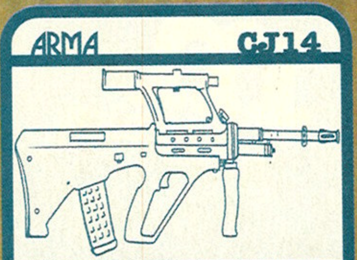


• GUMAKA •

La imagen es una reconstrucción realizada por la tecno-policía, porque nadie ha podido fotografiarle. Fue quien traicionó la confianza de Yukiyako al suministrar sus planes de ataque a los dirigentes de Tuyu, y se le considera responsable directo del genocidio de Phan.



ARMA CJ14

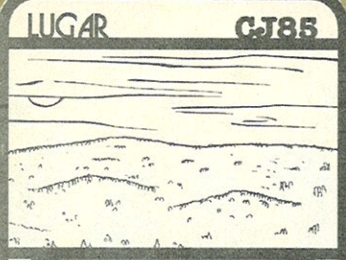



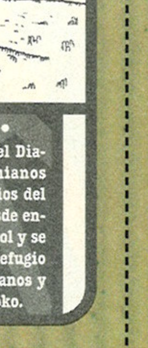
• METRALLETA DOBUYO •

Utilizada por las tropas del Pánico Mórbido en sus ataques contra las instalaciones de Bobaruka Corporation -fabricantes de la ilegal y terrible bomba de vómitos-, se caracteriza por su peso ligero y su capacidad para disparar 200 proyectiles tipo H1 en 30 segundos.



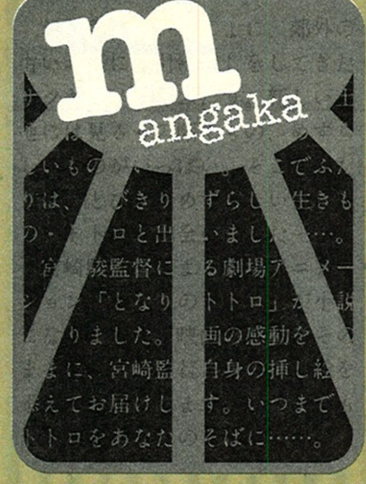
LUGAR CJ85



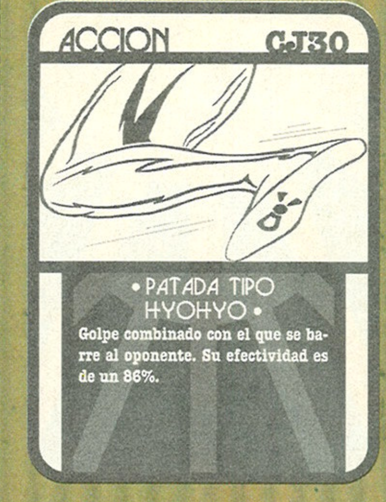


• MONTE KEIUMU •

Ardió durante la "Noche del Diablo", en la que los teuminianos trataron de invocar a su "Dios del Fuego y la Destrucción". Desde entonces, no ha crecido un árbol y se ha convertido en lugar de refugio para vagabundos, cibernómanos y enfermos del mal de Bingeroko.



ACCION CJ30



• PATADA TIPO HYOHYO •

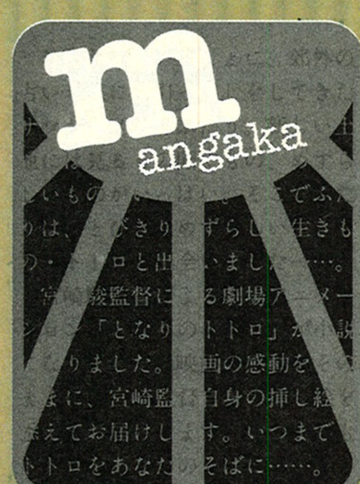
Golpe combinado con el que se barre al oponente. Su efectividad es de un 86%.

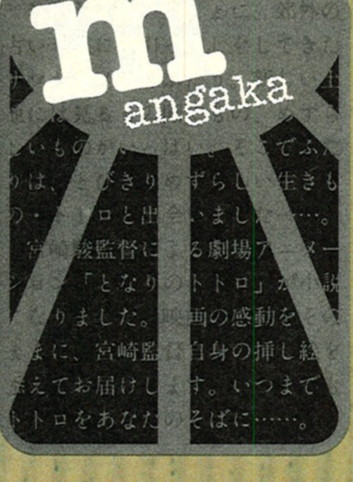


CONSPIRACION CJ36

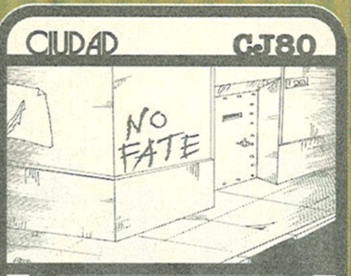
• GAROKE •

"Que tus músculos se conviertan en pesada e impotente gelatina y no puedas hacer frente ni al llanto de un bebé..."



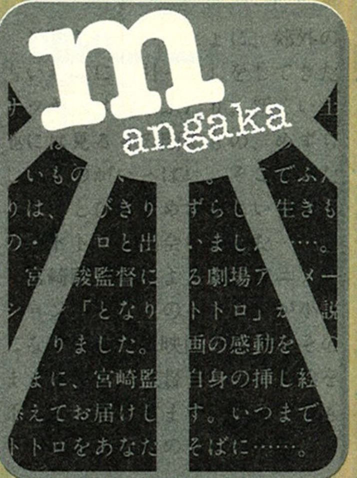


CIUDAD CJ80



• LAMANOKA •

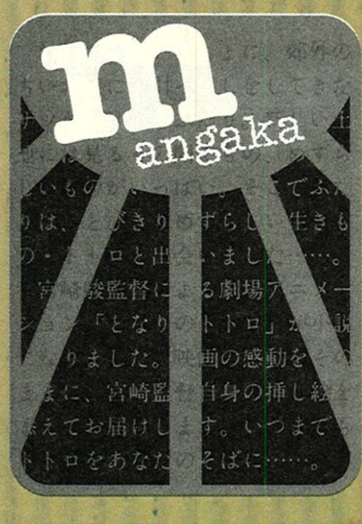
Limita, por el norte, con la dimensión Tuyu. Sus habitantes viven del contrabando de fibras orgánicas y sintéticas, que venden no sólo a tuyunanos, sino también a poegistas, byronianos, lorquiainos y lorigos.



PODER CJ17

• TAMO •

Mejora espectacularmente el rendimiento físico, permitiendo realizar cualquier trabajo sin esfuerzo. Se dice que mitos de las Eras Antiguas conocidos por su fuerza sobrenatural lo poseían y que por ello fueron capaces de erigirse en vencedores de la Guerra del Paraíso.

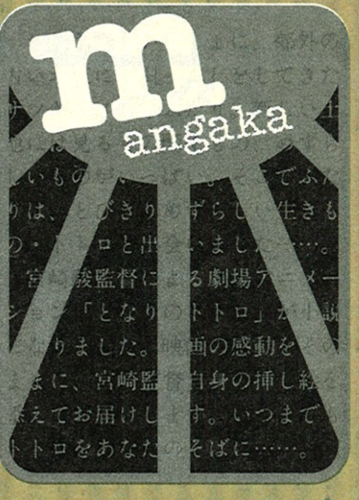


ORACION CJ62

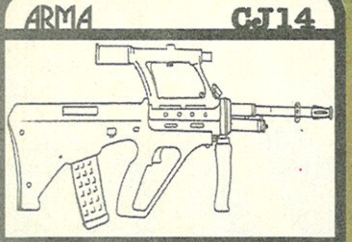


• KOBARUYASHU-BO •

"Oh, Gran Madre Negra, besa nuestros corazones y erradica El Temor de tus siervos ..."

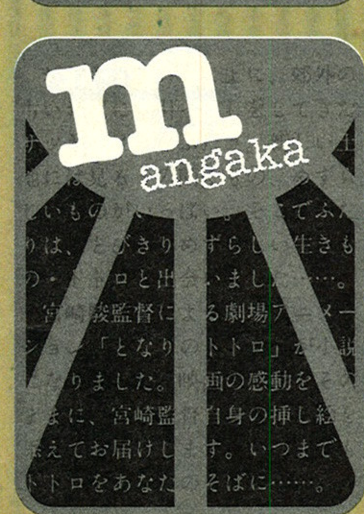


ARMA CJ14



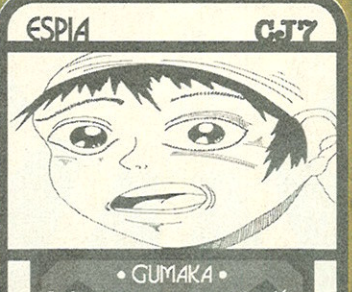
• METRALLETA DOBUYO •

Utilizada por las tropas del Pánico Mórbido en sus ataques contra las instalaciones de Bobaruka Corporation -fabricantes de la ilegal y terrible bomba de vómitos-, se caracteriza por su peso ligero y su capacidad para disparar 200 proyectiles tipo H1 en 30 segundos.



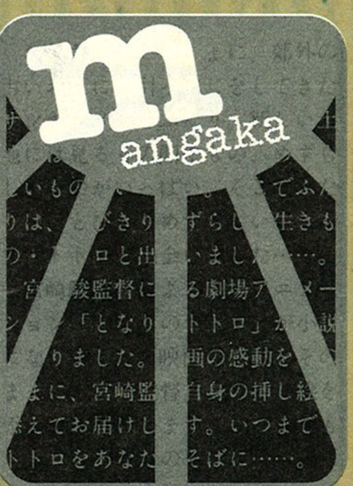
ESPIA CJ7





• GUMAKA •

La imagen es una reconstrucción realizada por la tecno-policía, porque nadie ha podido fotografiarle. Fue quien traicionó la confianza de Yukiyako al suministrar sus planes de ataque a los dirigentes de Tuyu, y se le considera responsable directo del genocidio de Phan.









"CHIP & CE ES UN MAESTRO QUE LO DA TODO POR NOSOTRAS"

Todos conocéis a CHIP & CE, uno de esos tipos que lo dan todo por una buena causa y que no se amilana ante las adversidades. En su labor de educador es uno de los valores más seguros de la «Nueva Universidad de la Calle» y ya son muchas las mujeres que se han beneficiado de sus sabias enseñanzas. Mirad la agradecida mirada de una de ellas.

Pesadillas®

R·L·STINE

